

# BITURBO

## 20 GIOCHI

**CBM 64  
SPECTRUM  
48 K**

**AUTOPOL**

**LETUCE**

**VENT**

**FACE**

**ROCK**

**SUBLAX**

**LOOK**

**QUICK**

**ATMOS**

**JACK IS BACK**

**SWAP ROLES**

**FLYING EGGS**

**BUMPING CAR**

**HOT GRASS**

**LOXY**

**MOON BIRD**

**RED RAGE**

**SUPER KLOT**

**SPITFIRE**

**FAST LOADING "BITURBO"**



# INCUBI AL COMPUTER

Non crediamo che sia nostra abitudine invitarvi a vivere un incubo ma quel **Nightmare** di cui vi proponiamo una lunga recensione è proprio un nightmare (incubo in inglese) di cui è difficile liberarsi. Se comprenderete il gioco vi passerete sopra più di una notte insonne nella speranza di raccapezzarvi tra pozioni magiche e malefici. Invece le recensioni di **Street Fighter 2** e di **Rocketeer** sono molto più semplici e vi dovrebbero invogliare a prendere in mano il joystick e a fare man bassa di nemici e avversari. Che anche loro, maledetti, possono però diventare un incubo. Meno male che c'è sempre il pulsante del reset a difendervi...

**MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!**

**POTRETE VINCERE**

**da Lire 500.000 a 1 milione per gioco pubblicato  
Lire 150.000 per il listato**

# SULLA CASSETTA



**CBM 64 LATO A**



**SPECTRUM LATO B**

4 AUTOPOL

JACK IS BACK

5 JUNGLY

SWAP ROLES

6 PILAX

FLYING EGGS

7 VENT

BUMPING CAR

8 ARENUM

HOT GRASS

9 ACE

LOXY

10 SUBLAX

SUPER KLOT

11 COLORA

MOON BIRD

12 DEADMEN

SPITFIRE

13 DIMOS

RED RAGE

14 **Street Fighter 2:** vincere sulle strade della morte

20 **Come vincere a Heimdall**

23 **Knightmare:** incubo alla corte di Re Artù

26 **The Rocketeer:** un ragazzo davvero "volante"

30 **Vendo, compro, cerco, trovo**



## AUTOPOL

Le Forze dell'Ordine hanno sperimentato un nuovo tipo di arma per sconfiggere definitivamente il crimine; questa arma ha la caratteristica di essere molto intelligente: si tratta infatti di un potentissimo androide istruito con particolari direttive atte a renderlo spietato ed invincibile contro i delinquenti. La sua missione consiste nel perlustrare le strade della città e uccidere tutti i criminali che incontra. Il suo visore (dal quale vedi tu stesso la situazione) presenta un mirino "intelligente" che tiene sotto tiro i malfattori una volta inquadrati esattamente.

Questa caratteristica permette di non sbagliare facilmente il colpo ma ci sono anche delle difficoltà in quanto i nemici sono ben armati e possono colpire il nostro eroe facendogli perdere così efficienza. Al termine dell'efficienza termina la partita. Alcuni bonus possono apparire sullo schermo e devono essere colpiti anch'essi se vuoi acquisire punti extra.



### JOYSTICK IN PORTA 2

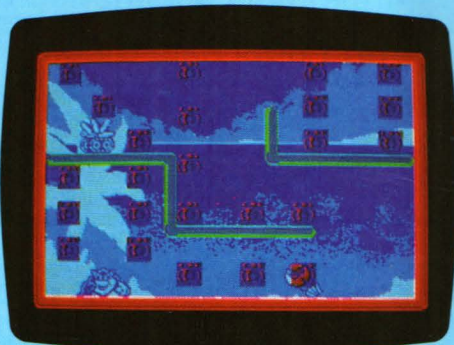
SPARO	inizio
RUN/STOP	pausa

## JACK IS BACK

Avanti, alla riscoperta del più classico dei classici. In questo gioco dovrai raccogliere tutte le mele sparse qua e là per lo schermo evitando di venire a contatto, o di farti colpire, dai numerosi mostri che la fanno da padrone.

Se raccoglierai le mele nell'ordine prestabilito potrai guadagnare più punti ed incrementare il punteggio finale. Per eliminare i fastidiosissimi mostri potrai saltare sopra essi e schiacciarli a terra.

Guadagnerai così dei preziosissimi bonus che diventeranno utili al momento opportuno. Buona fortuna!!



### JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili



## JUNGLY

Una banda di loschi individui si è recata in Africa per catturare animali selvaggi da vendere agli zoo di tutto il mondo. Purtroppo è riuscita nell'intento ed ha portato in America sei animali molto rari.

Tu sei un abitante della foresta che vuole liberare i suoi amici (che si trovano rinchiusi in casse di legno). Per questo ti rechi nel porto dove hanno scaricato gli animali e ti metti a cercarli. L'impresa non è certo priva di difficoltà in quanto sia i malviventi che le forze dell'ordine ti stanno cercando. Inoltre ci sono trappole ed insidie sulle piattaforme che devi percorrere: fai molta attenzione ai movimenti. A disposizione hai un numero illimitato di noci di cocco che puoi tirare addosso ai nemici. Puoi anche recuperare altre armi e poteri extra raccogliendo gli oggetti sullo schermo. Alcuni oggetti possono invece dare degli handicap come paralisi, inversione dei controlli ecc.

Riuscirà il nostro eroe a liberarli tutti e sei?



### JOYSTICK IN PORTA 2

1/2/3

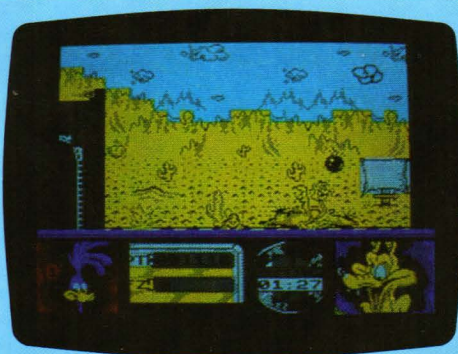
**SPARO**  
**RUN/STOP**  
**RESTORE**

per giocare con il joystick,  
con i tasti e definire i tasti a  
tuo piacimento  
inizio  
pausa  
abbandoni

C  
B  
M  
6  
4

## SWAP ROLES

Nei panni del famoso, quanto mitico, Road Runner, dovrai affrontare il tuo peggior nemico che sembra proprio essersi armato di tutto punto. Infatti svolzando sopra la tua testa, lascerà cadere di tutto sul tuo fragile cranio; naturalmente starà a te evitare di essere colpito, sia da ciò che cade dall'alto, sia da ciò che incontri sul tuo cammino. Infatti dovrai nutrirti, di tanto in tanto, dei semi che ti daranno forza e vigore, ma cercando di evitare di incappare in trappole varie e in alcune bombe dislocate lungo il percorso. Buon divertimento!!



### JOYSTICK KEMPSTON-TASTIERA

S  
W  
A  
P  
R  
O  
L  
E  
S



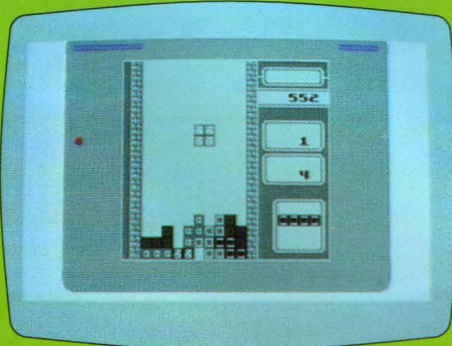
## PILAX

La moderna tecnologia ha messo a disposizione di chiunque la possibilità di giocare con i video games in qualunque posto uno si trovi: basta possedere una console portatile.

Il successo di queste macchine è notevole e quindi ecco la simulazione per il vostro computer da casa. Questo programma riproduce infatti la grafica ed il funzionamento di una di queste famosissime console. In particolare puoi giocare al suo gioco più famoso e diffuso, quello che viene venduto insieme alla console e che non esiterai a riconoscere.

In pratica si tratta del classico gioco in cui devi disporre ordinatamente dei tasselli che cadono dall'alto in modo da riempire tutti gli spazi. Quando una fila orizzontale viene interamente riempita scompare. Lo scopo è quello di riempire più file possibile ed avanzare così via via di grado. Il gioco termina quando la catasta di pezzi raggiunge la cima dello schermo.

Sulla destra vedi a partire dall'alto l'indicazione dei punti, del grado, delle linee riempite e del pezzo che cade dopo.



### JOYSTICK IN PORTA 2

SHIFT/LOCK

ferma il movimento dello schermo e permette così di giocare, se rilasciato mette in pausa il gioco

SPARO

inizio/ruota il pezzo che cade

SPAZIO

reset

## FLYING EGGS

Nei panni del famigerato personaggio a testa d'uovo, ti trovi a vagare disperato nei più tetri e misteriosi abissi marini.

Sfruttando la tua dote di saltatore, ma soprattutto le bolle d'aria che vengono dal basso, dovrai cercare di risalire in superficie.

Ovviamente ci sono anche delle piattaforme ad aiutarti nell'impresa ma presta sempre molta attenzione alle feroci creature marine che faranno di tutto pur di mangiare una gustosa testa d'uovo come quella, per l'appunto, che vai ora ad impersonificare.

Cerca di non soffermarti più di tanto in un punto fisso dello screen, renderesti ancor più facile il compito di coloro che ti danno la caccia.

Buona fortuna e... in bocca alla balena, si fa per dire!



### JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili



## VENT

Le moderne battaglie vedono ormai protagonisti non più i fanti od i mezzi terrestri ma i velivoli.

In questo gioco puoi misurare la tua abilità di pilota da combattimento pilotando un mezzo d'avanguardia: un cacciabombardiere specializzato nella lotta contro i mezzi cingolati come carri armati, lanciarazzi e simili. Devi affrontare varie missioni in tutti gli angoli della terra ed in ognuna devi distruggere tutti i nemici che ti vengono incontro (e che a loro volta vogliono abbatterti), fino ad arrivare al super mezzo nemico: solo dopo che lo avrai colpito numerosissime volte potrai distruggerlo e passare così al livello successivo.

A disposizione hai dei razzi aria-aria e delle bombe aria-terra (per azionare queste devi sparare mentre sposti in basso la leva del joystick). Colpendo particolari elicotteri puoi però impadronirti di armi più potenti, scudi, vite, punti ecc.



## JOYSTICK IN PORTA 2

## BUMPING CAR

Alla guida di un poderoso bolide dovrai affrontare vari percorsi ognuno dei quali è suddiviso in livelli sempre più difficili. Ad ogni livello corrisponde un grado di difficoltà e la tua vettura cambierà sia la propria struttura, sia le prestazioni meccaniche e dinamiche. Ogni livello fa a se, e per ottenere un determinato tempo bonus, dovrai terminare la gara in un periodo di tempo prestabilito, altrimenti... addio sogni di gloria. Solo una guida attenta, pulita, che tiene conto del tipo di strada e dei pericoli che si nascondono dietro ogni curva ti permetterà di terminare vittorioso il percorso totale della gara.

Buon divertimento!



## TASTIERA

Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra
SPAZIO	fuoco

C  
B  
M  
6  
4

S  
A  
M  
U  
R  
M

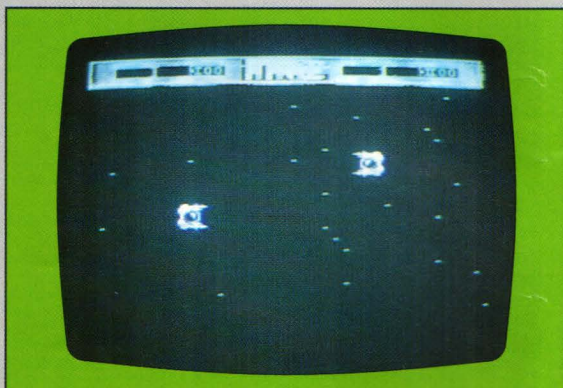


## ARENUM

La guerra tra le galassie Omega e Teta non riesce a risolversi a favore di nessuno dei due contendenti ed allora si è pensato di far affrontare i due migliori piloti dei rispettivi eserciti in un duello all'ultimo sangue. Questi due piloti siete tu ed un tuo amico che avrà il coraggio di affrontarti.

L'arma in dotazione è per entrambi un caccia stellare con due cannoni laser. Il luogo è il confine tra le due galassie. L'ora è la dodicesima.

Potete affrontarvi per tutto lo schermo e vince chi avrà colpito per venti volte l'avversario.

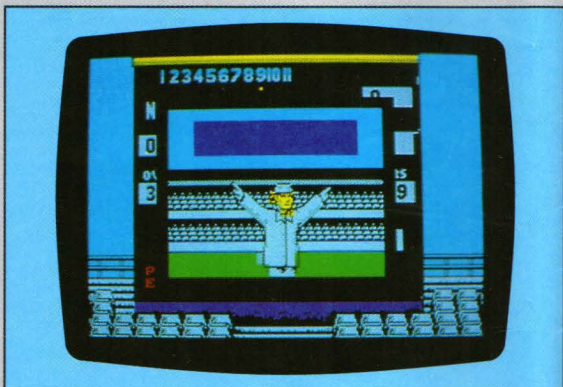


### JOYSTICK IN PORTA 1 e 2

UN TASTO QUALUNQUE inizio

## HOT GRASS

Questo gioco è particolarmente adatto a chi ama il gioco del cricket. Oltre ad essere una fedele simulazione di quanto accade nella realtà di gioco, vi offre anche la possibilità di attuare le tattiche più opportune a seconda dell'avversario che dovrete incontrare. Comunque basta un po' di allenamento, seguire le istruzioni contenute a video e diventerete anche voi, come ogni anglo-sassone che si rispetti, un pratico giocatore di questa affascinante disciplina sportiva.

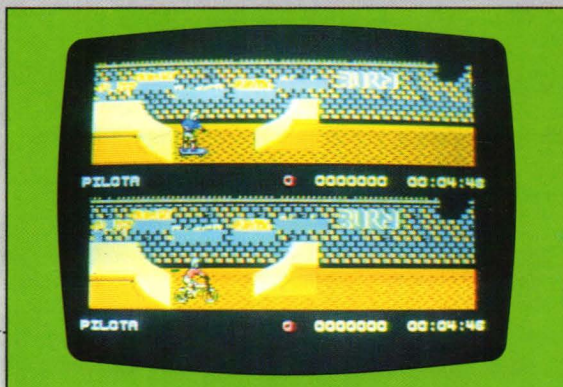


### TASTI A VIDEO



## ACE

Nelle strade di New York si è da poco diffusa una moda che vede protagonisti i ragazzi: si tratta di una gara tra due moderni giochi-sport, skateboard e bmx, che si danno battaglia lungo un percorso fatto di ostacoli, birilli e rampe da superare. All'inizio devi decidere come si svolgerà la gara: quale mezzo vuoi guidare e se vuoi giocare contro un amico o contro il computer. Quindi devi affrontare il primo percorso cercando di eseguire il maggior numero di giri entro il tempo fissato. Durante ogni giro devi raccogliere dei bonus lampeggianti e devi superare gli ostacoli calibrando la velocità e dirigendo il mezzo in modo appropriato altrimenti rischi di cadere. Ogni gara si svolge in tre livelli con difficoltà crescenti. Vince chi alla fine avrà accumulato il maggior punteggio (ottieni i punti secondo la tua bravura e velocità nell'affrontare il percorso).



### JOYSTICK IN PORTA 2 (giocatore 1) e 1 (giocatore 2)

- RESTORE** abbandonare la partita
- F1/F7** tipo di gara
- SPAZIO** editor di percorso (disegni il tuo percorso tramite i movimenti del joystick)
- SPARO** accelera

## LOXY

Lo scopo del gioco sta nel pilotare una pallina rimbalzante per lo schermo e raccogliere per i vari screen, tutti i pezzi di una mappa ricercata da molte persone. Tra un rimbalzo e l'altro dovrai stare molto attento ai mostriciattoli che imperversano da ogni angolo. Occhio ai muri dislocati lungo il tracciato che ti costringeranno a compiere dei rimbalzi assai strani. Solo quanto sarai bravo, e solo quanta fortuna avrai dalla tua, ti permetteranno di giungere a raccogliere tutti i pezzi della mappa e scoprire ciò che essa nasconde. Pensi davvero di farcela? Lo speriamo tutti e ti auguriamo buona fortuna!



### TASTI A VIDEO

C  
B  
M

6  
4

S  
A  
M  
U  
R  
M



## SUBLAX

Questa avventura si svolge in un'era futura in cui, a causa dell'incredibile inquinamento, tutte le creature che popolano gli oceani, i mari e i fiumi hanno subito una mutazione diventando pericolosissime e vogliono addirittura conquistare la terraferma.

Tu vuoi impedire tutto questo e quindi ti avventuri a bordo del tuo mezzo sottomarino nei meandri dei vari corsi d'acqua alla ricerca di tutti questi esseri.

Il tuo scopo è di distruggerne il più possibile.

Devi fare molta attenzione però ai proiettili che sparano (come avranno fatto?), a non urtare le sponde e gli animali stessi poiché in tal caso perdi una vita. Puoi raccogliere durante il gioco anche preziosi oggetti che ti danno molti punti bonus oppure vite extra. Solo la tua abilità e la tua mira potrà salvarci!

Puoi giocare in due contemporaneamente sullo stesso schermo.



### JOYSTICK IN PORTA 1 e/o 2

SPARO  
RUN/STOP  
RESTORE

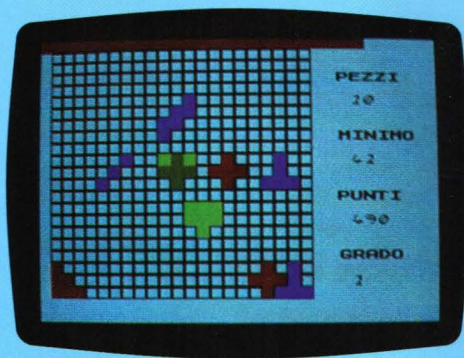
inizio per entrambi i giocatori  
pausa  
abbandoni

## SUPER KLOT

Come nel famoso gioco da Bar Tetris, dovrete collocare come in un puzzle i vari pezzi che piovono dallo schermo.

La grossa variante sta nel fatto che è come se steste giocando sulla luna.

Vi chiederete: e allora, che cosa c'è di strano?! Semplice!! Non essendoci atmosfera manca la forza di gravità e sarà assai complicato riuscire a comandare i vari tasselli fino a farli incastrare perfettamente nel loro settore stabilito. Comunque anche questa volta abbiamo pensato di farvi cosa assai gradita, inserendo a video, le istruzioni dettagliate. Buon divertimento a tutti.

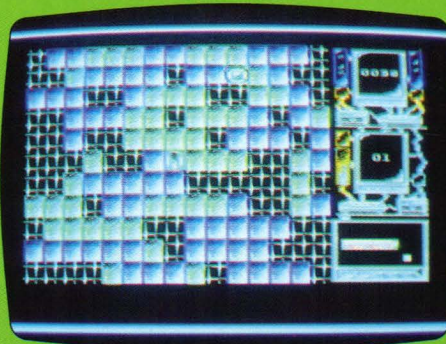


### TASTI A VIDEO



## COLORA

In questo gioco bisogna impegnarsi parecchio con il ragionamento e la riflessione (sempre tenendo presente i tempi minimi concessi dal computer). Devi eliminare dallo schermo le caselle del colore che ti viene indicato all'inizio di ogni livello. Per fare ciò devi solo passarci sopra e magicamente le caselle mutano di colore, ma attenzione: cambiano colore tutte le caselle che calpesti con il mezzo che controlli, quindi devi fare attenzione al percorso da compiere poiché puoi generare tu stesso le caselle da togliere. Siccome il tempo a disposizione è veramente poco, devi cercare di non fare percorsi eccessivi, lunghi ed inutili. Ci sono alcune caselle neutre ed altre "magiche" che generano nuove caselle. Terminato un livello passi al successivo (più complicato).



### JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO

inizio

## MOON BIRD

Una banda di mercenari senza scrupoli, si è dedicata all'allevamento ornitologico, mettendosi a "covare" una rarissima specie di uccelli tanto rari quanto pericolosi. La tua missione sta nel catturare e distruggere questi volatili prima che si diffondano in maniera irrimediabile.

A tua disposizione hai numerosi oggetti che troverai chiusi in grossi "cubi" posti in superficie o, addirittura, nel sottosuolo. Solo una grande tenacia e una feroce perseveranza ti saranno compagne in questa ennesima lotta contro le forze del male.



### JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

C  
B  
M  
6  
4

S  
A  
M  
U  
E  
L  
M



## DEADMEN

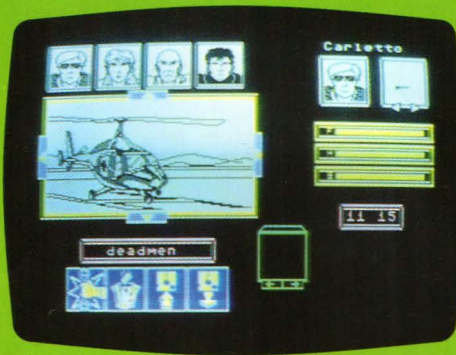
I morti viventi sono tornati ed hanno occupato un grande centro commerciale e ne vogliono fare la loro base per conquistare la Terra.

Tu controlli un gruppo di quattro persone che ha deciso di affrontare il pericolo e di respingere la minaccia degli Zombi. Tu controlli, tramite il joystick in porta 2, la freccia che vedi sullo schermo con la quale puoi far eseguire tutte le azioni (seleziona con questa freccia le icone relative: spostamenti, colpire, sparare, scegliere il personaggio da muovere, scegliere gli oggetti da raccogliere o da utilizzare ed infine se lasciare la partita).

L'elicottero dei nostri eroi è atterrato sul tetto e da qui devi muovere uno alla volta i vari personaggi facendo loro perlustrare tutto il centro commerciale (negozi compresi) alla ricerca di oggetti utili per sconfiggere i mostri (preziosissime sono le videocassette da guardare con l'apposito videoregistratore le quali forniscono notizie utili, oppure le corde, le armi ed anche i vari passaggi segreti!).

Hai un tempo limitato per finire il gioco.

Fai attenzione agli zombi che devi "uccidere" se non vuoi che il personaggio venga a sua volta "zombizzato".



### JOYSTICK IN PORTA 2

## SPITFIRE

Durante la II Guerra Mondiale l'aeronautica del Sol Levante, disponeva di piloti, esaltati a tal punto da credenze sulla reincarnazione dell'anima di una persona morta per la patria, che si gettavano a capofitto con il loro aeroplano, direttamente sul bersaglio, sia esso una nave o un altro velivolo.

Anche se la cosa non vi piacerà più di tanto dovrete impersonare un glorioso Kamikaze (così venivano chiamati gli audaci aviatori) che a costo della propria vita, dovrà penetrare nella base nemica. L'unico tuo mezzo a disposizione è l'aereo e anche se sei un Kamikaze, non sei uno stolto.

Dovrai quindi cercare di evitare per quanto ti sarà possibile, le contraeree nemiche per poi sferrare a tua volta un poderoso attacco finale. Solo così, potrai tornare in patria acclamato come eroe della folla in tripudio, altrimenti ricorda, un giapponese preferisce morire che ritornare sconfitto e disonorato tra i suoi cari. Buona fortuna!!



### JOYSTICK - TASTIERA

Q	su
A	giù
O	vira a sinistra
P	vira a destra
SPAZIO	fuoco



## DIMOS

Sei il prode pilota astrale incaricato dal Ministero delle esplorazioni della Terra di raggiungere le più remote costellazioni dell'Universo.

In questa missione sei capitato in una zona sotto il controllo di una popolazione ostile che ti vuole impedire di proseguire sul suo territorio. Per renderti la missione impossibile ti vengono incontro continui stormi di assurde creature estremamente letali che ti sparano contro proiettili distruttori (che devi evitare accuratamente così come devi evitare anche il solo contatto con queste creature).

Per sopravvivere devi dare fondo alla tua abilità di pilota e destreggiarti tra nemici, trappole, proiettili ed insidie naturali; oppure puoi distruggere gli esseri alieni: così facendo potrai ottenere degli oggetti bonus che se recuperati ti conferiscono dotazioni extra come super velocità, laser e cannoni vari.



### JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO	inizio
SPAZIO	pausa
Q	abbandonare la partita

## RED RAGE

Da tempo ormai immemorabile il cavallino rampante più famoso al mondo ha smesso di nitrire e la mitica Ferrari si deve accontentare di posti di sicuro non consoni al suo trionfale passato.

Cosa ne direste, esperti piloti quali voi siete, di far ritornare la rossa di Maranello, ai vertici delle classifiche mondiali?

Bene, e allora forza!

A bordo della nuova F 92/A-BIS dovrete sfidare i piloti avversari attraverso i vari circuiti che compongono l'intero campionato piloti.

Come nelle gare vere, potrai fermarti ai box per cambiare le gomme, per fare benzina (questo nel gioco è ancora permesso) e per problemi meccanici. Se lo desideri potrai anche allenarti da solo, o con i tuoi avversari, percorrendo il circuito prima che si dia il via ad ogni singola gara.

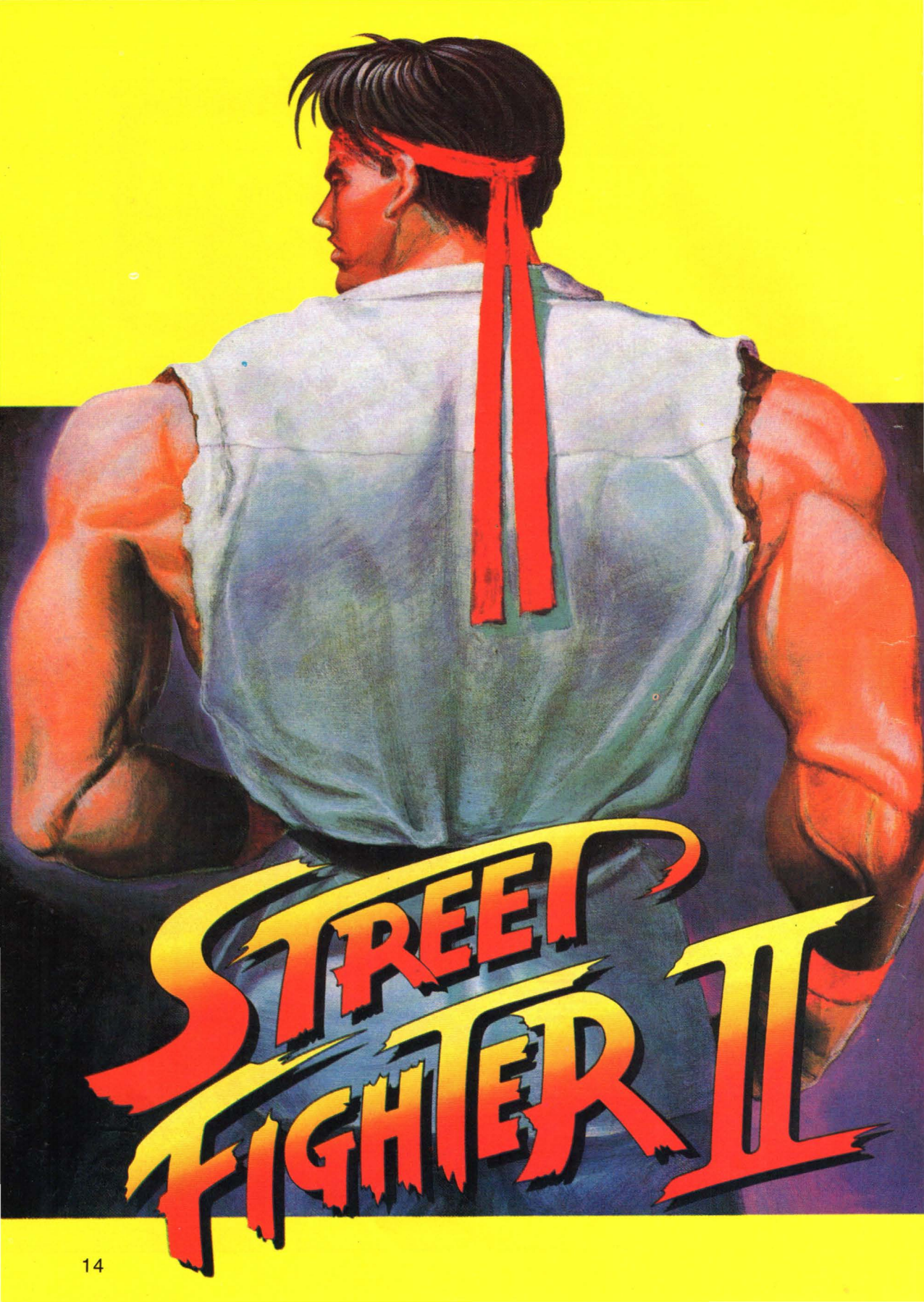
Buona fortuna!!



### JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili







**S**treet Fighter II della Capcom: il world warrior è senza alcun dubbio il più grande beat'em up di arcade mai visto. Con i suoi sprite e i suoi sfondi più dettagliati e meglio animati che in qualsiasi altro beat'em up già uscito, uniti a suoni di scricchiolii perfetti, può essere individuato immediatamente e senza dubbi in qualsiasi sala da giochi. Ma la cosa che rende **Street Fighter II** il gioco di combattimento fino ad oggi più meraviglioso è l'infinita varietà di un gioco iper-entusiasmante. Per arrivare a controllare con abilità tutti e otto i personaggi e tutte le loro mosse di combattimento ti ci vorranno letteralmente lunghi mesi di allenamento super intensivo.

### LA TRAMA

Nella sfida di **Street Fighter II** sono entrati otto lottatori provenienti da ogni parte del mondo. Ognuno di loro è un maestro in un'arte di combattimento mortale e ha tutte le intenzioni di riportare nel suo paese l'ambito titolo di campione mondiale di **Street Fighter II**.

Ma per arrivarci la strada è lunga e difficile. Innanzitutto, ogni partecipante deve dimostrare il suo valore sconfiggendo in un combattimento con una sola mano tutti gli altri concorrenti in una serie di incontri a due. Solo così lo sfidante degno di questo nome può affrontare i quattro ultimi guardiani del mondo di Street Fighter: Balrog, Bison, Vega e il terribile Sagat.



## RYU



Quando si tratta di velocità e forza, Ryu è a livello decisamente mediocre. Ma la natura micidiale dei suoi pugni ciclone e drago è molto famosa fin dai tempi antichi. Il personaggio più famoso di **Street Fighter II**, diventa il più micidiale quando riesci a dominare bene il pugno drago Sheng Long. Fra gli attacchi disponibili è quello più devastante, soprattutto se lo usi contro l'avversario mentre sei a metà salto.



## E HONDA



Honda ha voluto partecipare a **Street Fighter II** per dimostrare la superiorità del Sumo Wrestler giapponese. È l'incarnazione dell'antico spirito giapponese. Le sue incredibili abilità di raggiungimento e le prese stritolanti non sono assolutamente sufficienti per mantenere in vita Honda nella maggior parte degli scontri a due. I giocatori svegli, però, possono rapidamente scoprire i talenti speciali di Honda, come questo pugno frontale di lunga portata e la sberla data con la potenza di cento nani, che toglie energia anche se l'avversario riesce a bloccarla.







# KEN



Anche se Ken e Ryu si sono allenati insieme e possiedono abilità molto simili fra loro, Ken si è trasferito in America per potersi allenare contro un gran numero di avversari molto più pericolosi. A differenza degli attacchi di Ryu, calmi e precisi, Ken è un avversario letale e inarrestabile quando la sua rabbia di vikingo prende il sopravvento. Tuttavia, anche lui è vulnerabile al pugno drago Sheng Long!



# CHUN LI



Con la sua incredibile velocità, Chun Li può sopraffarre gli avversari nel giro di un secondo ed è l'unica competitorice femmina che quest'anno è riuscita ad arrivare alla finale di **Street Fighter**. Si è autoproclamata "la donna più forte del mondo" e non puoi che rimanere meravigliato per la sua agilità nel combattimento.



# BLANKA



Grazie alla sua velocità disumana e a varie manovre di combattimento, nessuno può resistere al continuo sbarramento di aggressione fisica di Blanka. Chiaramente non umano, Blanka è uno dei personaggi che fisicamente incutono più timore fra tutti quelli di **Street Fighter II**. Blanka è di gran lunga il personaggio più facile da controllare. Una volta che hai preso un po' la mano sulle sue mosse speciali, non dovresti più aver nessun problema nel demolire gli avversari con colpi potenti e veloci. Una buona strategia consiste nel far perdere la guardia al tuo avversario con un attacco a palla di cannone e poi colpirlo in testa in modo da farlo svenire. Poiché Blanka non ha tecniche di lancio, utilizza il morso sul collo, mortale, per fermare gli avversari che tentano di bloccarlo. La migliore difesa di Blanka è la sua mossa temporale, ma attento agli attacchi missilistici da parte degli avversari.



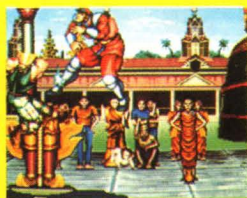




# GUILE



Anche se Guile è un personaggio freddo come il ghiaccio, assalta i suoi avversari senza trattenersi. Già il suo pugno normale è decisamente potente, ma la sua caratteristica veramente devastante è il suo pugno in salto mortale. Le abilità di combattimento di Guile sono state affinate fino alla perfezione nell'esercito americano, ed egli è diventato un contendente degno di nota del trofeo World Warrior. Pur non essendo il personaggio più veloce e più forte, l'attacco di Guile, ininterrotto e pressante, gli ha aperto la strada verso numerose vittorie.

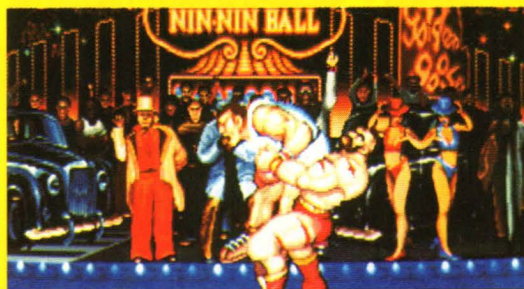


# ZANGIEF



Anche se si muove lentamente, il colpo poderoso e la testata di Zangief sono gli attacchi più potenti di tutto il gioco. Il più perfetto lottatore russo ha 13 mosse mortali speciali che lo aiutano a sconfiggere gli altri avversari. Zangief è il lottatore più forte di **Street Fighter II** per cui se lo devi affrontare cerca di tenerti fuori dalla portata delle sue braccia. Se non ci riesci cadrai vittima di un attacco rompiossa come colpi in testa,

scudiſciate e testate, per nominarne solo tre. Viste le sue dimensioni Zangief è piuttosto lento, ma ricordati, gli basta una sola mossa per distruggere il suo avversario.



# DHALSIM



Maestro di yoga, Dhalsim è capace di manipolare il suo corpo in modi che sono incredibili per un essere umano normale. La sua unica vera debolezza è la lentezza. L'incredibile raggio d'azione e gli attacchi a fuoco rendono Dhalsim un avversario veramente tosto. Il suo mezzo offensivo più potente sono forse le sue braccia e gambe allungabili. Oltre ai pugni e ai calci, le sue abilità di allungamento sono utili per lanciare i nemici fuori portata. Pur essendo un personaggio specializzato soprattutto in attacchi da lontano, Dhalsim ha anche una mossa di testata da vicino che atterra qualsiasi avversario.







## BALROG

Balrog è il primo dei quattro personaggi del finale. Nonostante il limitato numero di mosse, possiede una forza nel pugno che ti fa male anche se riesci a bloccarlo!



## SAGAT

Veterano del coin-op originale di **Street Fighter**, Sagat è il campione thailandese di kick boxing. Nel gioco originale queste tecniche non erano di grande aiuto, per cui ha imparato un nuovo tipo di attacco, il tiger uppercut. Questa potente mossa è abbastanza simile al dragon punch.



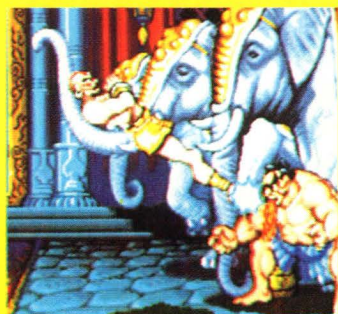
## VEGA

Vega è molto più un atleta che un guerriero. Armato di un fastidioso guanto a forma di chela, questo spagnolo attacca senza pietà e utilizza i muri e le palizzate per lanciare i suoi assalti. Vega è molto sensibile agli attacchi quando sta atterrando dal suo salto dal muro.



## M BISON

La cosa più micidiale di Street Fighter è ancora in mezzo fra te e la conquista del trofeo World Warrior. Bison è specialista di impossibili attacchi combinati veloci che finiscono il guerriero inesperto in pochissimi secondi. La tattica migliore consiste nel rimanere ben in guardia.





**QUESTO MESE  
IN EDICOLA**

**IL NUOVO NUMERO DI**

**CBM 64 HIT  
PARADE**

**30**

**GIOCHI**

**FAST LOADING  
"BITURBO"**

- 1 - GLI ANTENATI
- 2 - PONZIE
- 3 - ROCKMAN
- 4 - BUMP
- 5 - SPADA NERA
- 6 - SAVANA
- 7 - JUMPER
- 8 - PERLE
- 9 - LO GNOMO
- 10 - MATRASS
- 11 - IDOLO D'ORO
- 12 - POMPELMO
- 13 - FREDDY
- 14 - SUPER CANNON
- 15 - IL PRESTINAIO
- 16 - AFRICA NERA
- 17 - LE 7 PROVE
- 18 - ATTACCO UFO
- 19 - BOBO
- 20 - I MISTERI DELLA GIUNGLA
- 21 - LAST CAVERNS
- 22 - NIGHT MISSION
- 23 - FORMULA 1
- 24 - GIROSCOPIO
- 25 - AIR FIGHTER
- 26 - ESPLORATORE
- 27 - GUN
- 28 - OMBRA NERA
- 29 - ESSE TEAM 2
- 30 - KUNG FU



# COME VINCERE A HEIMDALL



**U**no dei giochi più belli dell'ultimo anno - e uno dei pochi che hanno messo insieme grafici stile cartoni con un vero gioco - è **Heimdall**, molto più difficile da portare a termine di quanto ci si possa aspettare. Non ti diamo ancora una soluzione completa - non vogliamo togliere tutto il suo fascino a tutti quelli che possono

avere l'occasione di giocare - ma ti diamo alcuni suggerimenti per permetterti di andare...

#### CONSIGLI GENERALI

1. Prima di scegliere un'isola dai tutto l'oro ad uno dei compagni che sbarcano con te e utilizzalo poi come il tuo portatore d'oro per





*Stengr*  
beserker

**I CRITERI PER SCEGLIERE LA CIURMA**  
I personaggi che puoi scegliere sono molti, ma indipendentemente dalle variazioni che vuoi fare sul tema, controlla di avere sempre...

#### BEZERKER

Sono veramente molto utili nei combattimenti, perché sono forti e godono di ottima salute.



*Aeigr*  
warrior

#### WARRIOR

Come i Bezerker vengono utilizzati nei combattimenti.

#### WIZARD

Essenziale - devi averne uno che ricordi le tradizioni magiche di Heimdall e le sue abilità nel lanciare sortilegi (nel caso in cui ti succeda di uccidere per caso il tuo leader).



*Bláfótr*  
wizard

#### BLACKSMITH

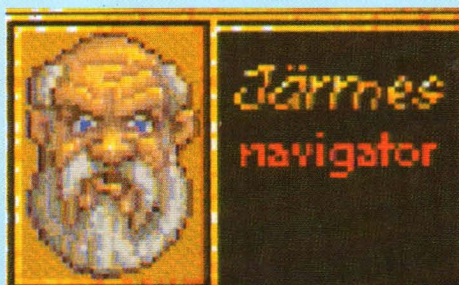
Generalmente non riescono a mettersi in competizione o migliorare l'abilità dei guerrieri, e non hanno nemmeno grande destrezza o grosse abilità, ma in caso di combattimento sono sempre utili.

#### NAVIGATOR

Ti informerà se perdi energie durante i lunghi viaggi per mare, permettendoti di raccogliere il massimo di cibo prima di allontanarti..



*Alfrán*  
blacksmith



*Järnes*  
navigator

tutto il gioco (ti fa risparmiare molto spazio!). Fai la stessa cosa con le chiavi in modo da non perdere il conto di chi possiede la chiave che ti può servire in un determinato momento.

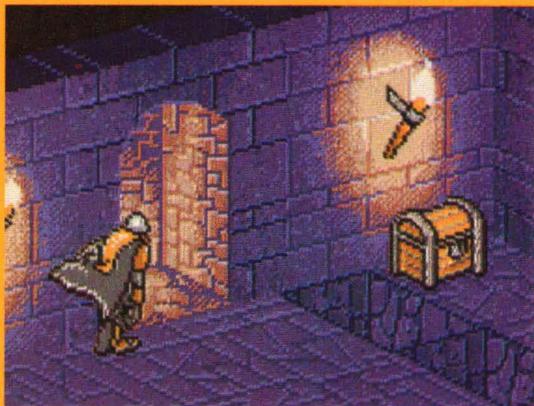
2. Raccogli il massimo possibile di cibo. È il metodo migliore per tenere in vita la tua ciurma e poi hai bisogno di grandi quantità

di cibo per i lunghi viaggi fra un'isola e l'altra, perché senza cibo supplementare anche durante il viaggio perderai una grande quantità di energie.

E poi ricordati, quando ritorni allo schermo della cartina, di distribuire il cibo anche ai compagni lasciati sulla nave.

3. Ricordati di controllare lo stato di salute





della tua squadra con una certa regolarità durante il gioco e di nutrirti a dovere.

È molto importante che tu non dimentichi il vecchio Holdie, se no morirà durante un combattimento, proprio come questo!

4. Tutti i messaggi che non possono essere letti da un qualsiasi componente della ciurma devono essere raccolti, non scartati, proprio perché potrebbe trattarsi di un sortilegio di resurrezione o energia che potrebbe esserti utile un po' più tardi!

5. Scarta tutte le armi che non ti interessano (per una scelta migliore dai un'occhiata ai consigli sulla lotta): occupano molto spazio che spesso può essere più utile per il cibo o gli incantesimi.



6. Esamina sempre tutte le cose dopo che le hai raccolte e scarta quelle che hai in eccesso (come i detect traps/disarm traps). Portati al limite un po' di riserve sulla nave se non vuoi buttare via troppa roba.

7. Prima di attaccare un nemico controlla sempre lo stato di salute della tua squadra,

soprattutto di Heimdall in quanto è il personaggio principale. Non vorrai mica rischiare di farlo fuori per sbaglio, vero?

8. Durante i combattimenti usa gli siletti perché funzionano più veloci, prendili da un altro personaggio (a) per darli a Heimdall (b) se non ne ha a disposizione, visto che è il primo che entra in combattimento.

9. Le armi migliori da utilizzare sono i Silver Daggers, i Runeswords e i Runic Axes perché hanno più punte dannose delle altre armi normali.

10. Se usi un qualsiasi tipo di spada, ricordati di prendere il ritmo con i colpi del nemico in modo da colpirlo quando alza la sua arma ed è senza difesa. Questo dovrebbe consentirti di portare a segno molto più colpi che colpendo a caso.

11. Tieni sempre d'occhio la barra della salute del personaggio che sta lottando, se si abbassa troppo cambia personaggio o utilizza una magia di energia per ridargli forze.

12. Non rompere usando una magia per smascherare una trappola in una cassa, non vale la pena di sprecare una magia solo per pochi punti di salute che potresti facilmente risparmiare utilizzandola (sempre che ci sia una trappola).

13. Attenzione a stupidi interruttori intrappolati nel pavimento - alcuni di loro attivano fecce nascoste.

14. Stai attento ai pozzi nascosti in giro a volte somiglianti a innocenti scrigni.

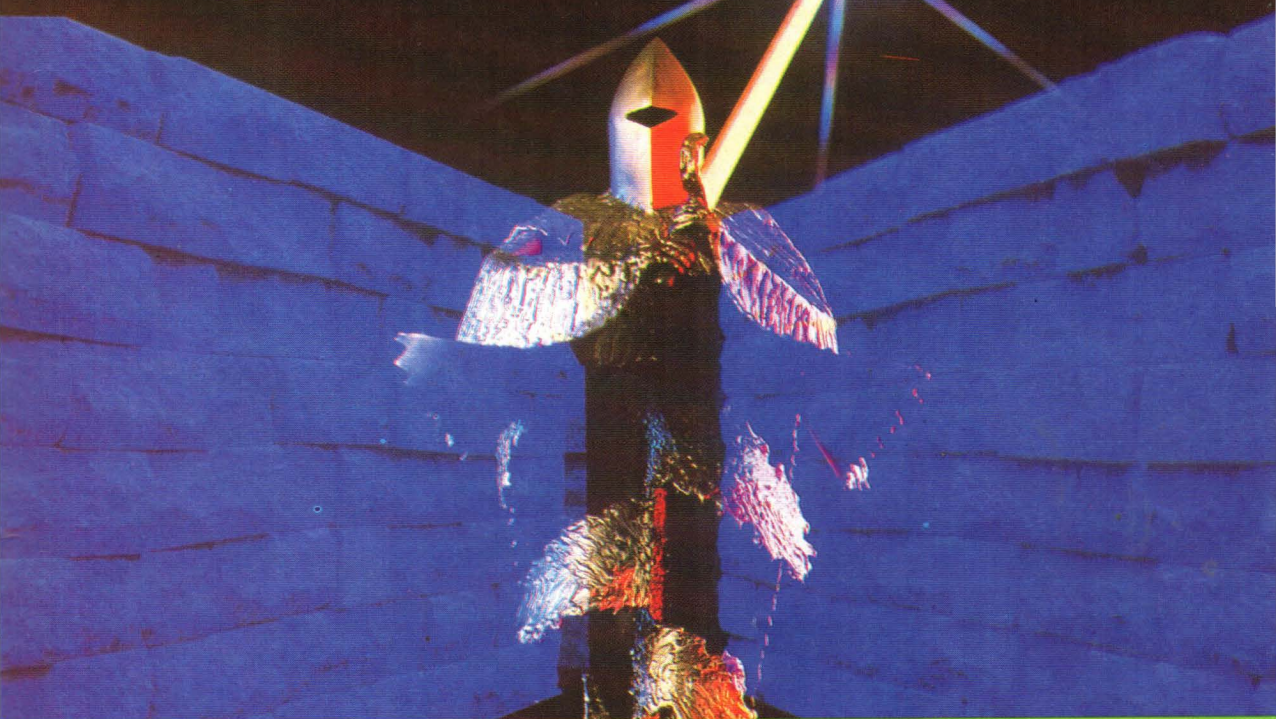
15. Cerca di tenerti vicino ai bordi quando attraversi una stanza o un passaggio, giusto per evitare le trappole che potrebbero esserci al centro. Anche lungo i bordi puoi trovare trappole, ma è comunque meglio trovare una di quelle che camminare dritto su due o tre di loro nel mezzo della stanza!

16. Cerca di concentrarti per aumentare le conoscenze magiche di Heimdall o del tuo mago, cosa che puoi fare scegliendo pozioni con diversi simboli di magia - alcune aumentano la forza/salute, mentre altri le capacità magiche. Questo ti aiuterà a capire certi passaggi del gioco e ad utilizzare alcune formule magiche. (Puoi trovare un certo numero di pozioni all'isola 3, a Midgard!)

17. Stai sempre attento alle ragnatele! Non avvicinarti troppo perché rischi di rimanere intrappolato - i ragni sono piuttosto spregevoli e cattivi!



# Knightmare



**B**asato su quella cannonata di spettacolo del venerdì sera trasmesso con grande successo alla Tv inglese, **Knightmare** è un gioco di ruolo, pieno di problemi da risolvere. Come tutti i giochi in regola con questo stile, il concetto che sta alla sua base è una ricerca. Ma in fondo la ricerca è il tema fondamentale di tutte le leggende, pensa a Re Artù e il Sacro Gral, o anche a Indiana Jones.

**Knightmare** non è certo un'eccezione alla regola che stabilisce che in questo tipo di giochi, di mistero e fantasia, la ricerca è il nodo centrale. Il giocatore si trova al comando di quattro esseri umani dei quali può determinare la razza, la professione e le abilità clickando col mouse nello schermo addetto allo scopo che viene richiamato piuttosto facilmente all'inizio del gioco.

Ai personaggi vengono quindi assegnati dei nomi sul genere Dickon, the Smallside,

Nigel The Manse e simili. Quindi; abbigliati nel modo più confacente, vengono lanciati in uno scenario da incubo che fa far loro appello ad ogni grammo di riserva e audacia che possiedono.

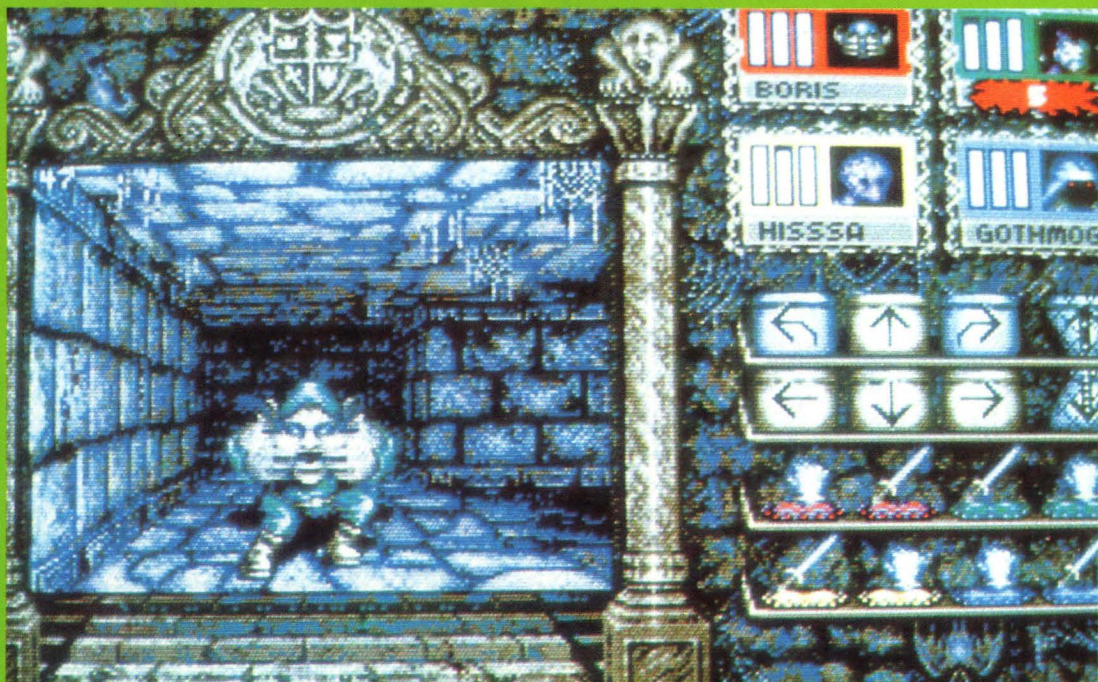
Il problema è che ti ci vuole un'infinità di tempo per riuscire ad orientarti nel mondo nel quale si sta svolgendo l'azione e il tempo non è dalla parte dei giocatori. E non lo è neanche tutto l'assortimento di incantati mercanti del diavolo; inquietanti gobbi lignei e orribili orchi con i quali ci si scontra nella ricerca della spada, della corona ecc. ecc. Da ciò si può avere l'impressione che **Knightmare** abbia qualcosa di strabiliante. Fra le altre cose, uno dei punti più forti del gioco è la sua usabilità. Il giocatore lavora a uno schermo dominato da una grande finestra di visione, all'interno della quale si svolge gran parte dell'azione. I pezzi di foresta e di sotterranei sono resi piuttosto





bene, con alcuni grafici di alta qualità che aumentano in modo decisivo l'atmosfera. Come ci si può chiaramente aspettare, il controllo del gioco attraverso il mouse è la semplicità in persona. E non ci vuole nean-

che troppo tempo per riuscire ad avere ben in mano la serie di informazioni disponibili su ciascuno dei quattro componenti della squadra. Un altro grosso punto favorevole è la qualità del suono, che è stato riprodotto







dalla serie televisiva per aumentare l'atmosfera dello spettacolo. I personaggi vengono attivati in gruppo attraverso un controllo

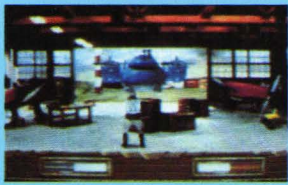


direzionale che si trova nell'angolo inferiore destro dello schermo. Esso ti permette di camminare, guardare in giro, ma anche dar calci e pugni e brandire le armi che raccogli strada facendo. Puoi anche controllare lo stato di ciascun componente della squadra clickando su un pulsante: ti viene comunicato lo stato di salute, la resistenza e il livello di poteri magici. Se utilizzi l'altra parte dello schermo, scopri il luogo e la gravità delle varie ferite, oltre al contenuto dello zaino di ciascuno.

Il gioco avanza senza interruzione con molti incidenti che costituiscono un continuo divertimento. L'azione è una valida miscela di semplici cazzottature e problemi cervellotici. È veramente un gioco che conquista tutti quelli che sono disposti a lasciarsi conquistare.







# THE ROCKETEER



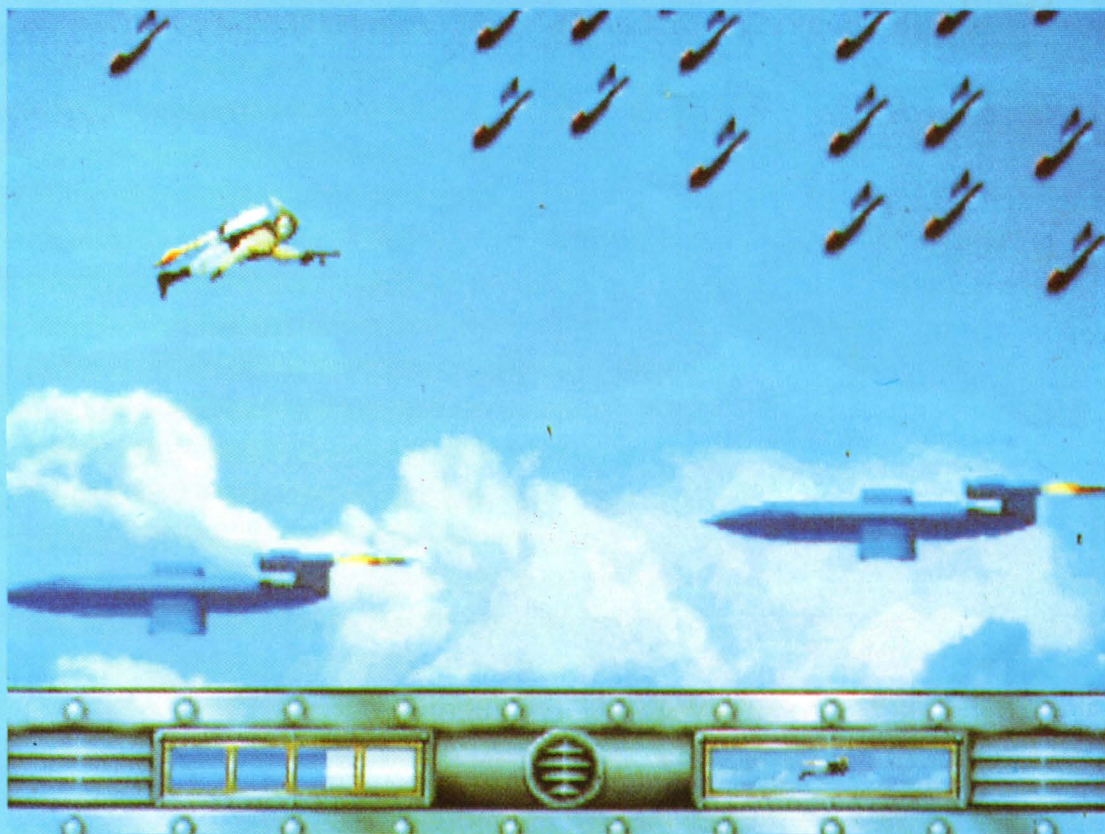




**T**ratto dal film **The Rocketeer**, questo videogioco è diviso in cinque episodi molto avventurosi e movimentati, a metà tra il gioco di piattaforme, lo sparaspara e l'avventura. Il primo dei cinque livelli si apre nel circuito aereo di Bigelow dove Cliff Secord sta per iscriversi a una competizione aerea. Se Cliff riuscirà

a dimostrare le sue abilità aviatorie vincendo due corse di fila il suo meccanico, Ambrose "Peevy" Peabody, gli lascerà fare un giro sul fantastico razzo Cirrus X-3.

Il giocatore può scegliere tra tre aerei per la corsa, ognuno con diversa velocità, accelerazione e maneggevolezza. Il giocatore deve completare per primo un certo numero di





**CHOOSE YOUR PLANE...**

SELECT YOUR PLANE WITH THE 'SPACE BAR' OR BUTTON 2, THEN PRESS 'ENTER' OR BUTTON 1



**THE WEDDELL-WILLIAMS...**

MAX. SPEED: 305 MPH  
ACCELERATION: GREAT  
CORNERING: EXCELLENT



**THE CAUDRON...**

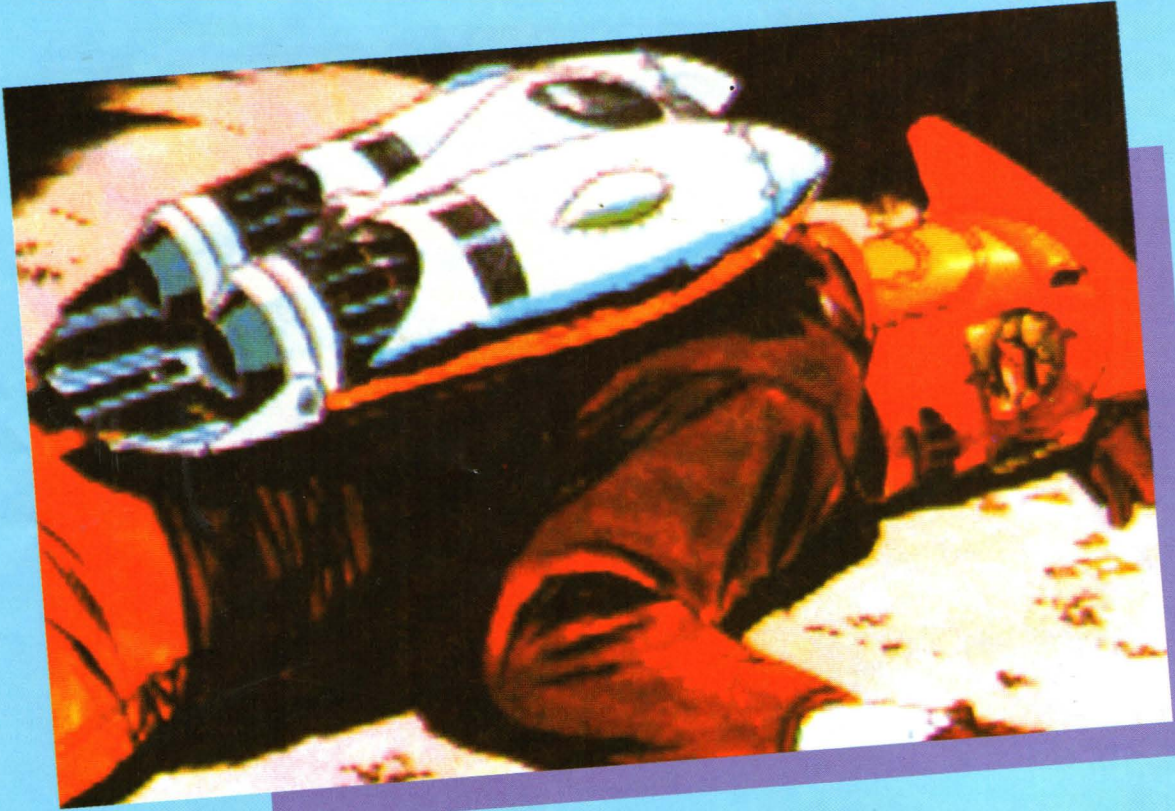
MAX. SPEED: 317 MPH  
ACCELERATION: GOOD  
CORNERING: FAIR



**THE GEE BEE...**

MAX. SPEED: 294 MPH  
ACCELERATION: EXCELLENT  
CORNERING: GREAT

giri attorno a due pali piazzati a diverse centinaia di metri. I controlli sono semplici, accelerare, decelerare, prendere quota o virare passando all'interno della curva senza colpire i pali o gli avversari. Il giocatore ha due punti di vista della corsa, una laterale e una tridimensionale. La vista laterale usa gran parte dello schermo con l'aereo del giocatore al centro e lo sfondo che scorre. La vista in 3D, posta nell'angolo in basso a destra, è invece più piccola. Nel secondo episodio i nazisti tentano di rubare il razzo e sembra ora di giocare a







**Operation Wolf** o **Cabal**, tanti sono i morti che bisogna lasciare sul campo, all'interno di un hangar. Bisogna eliminare i nazisti che saltano fuori da ogni angolo. Quando il mirino si avvicina al bordo dello schermo l'eroe si sposta a destra o a sinistra e lo schermo scorre. Le barre d'energia del Rocketeer cominciano presto a diminuire (esattamente come **Operation Wolf**) e il giocatore deve eliminare tutti i nemici prima di cadere esausto e morto. Alla fine del secondo episodio i nazisti rapiscono Peevy e la splendida Jenny Blake, la ragazza di Cliff e cercano di fuggire a bordo di un aereo sperimentale americano, il Locust.

Anche il terzo episodio è uno sparaspara a scorrimento orizzontale in cui occorre colpire o evitare una marea di soldati nazisti, che attaccano a bordo di razzi o con il paracadute. In più ci sono frequenti gruppi di bombe che cadono sul giocatore e razzi V2 che cercano di colpirlo. Piccoli palloni rossi permettono di sparare in tre direzioni ma l'effetto dura molto poco.

Nel quarto episodio Cliff apprende da Peevy che Jenny non è nell'aereo raggiunto dal

suo razzo ma è prigioniera a bordo di un dirigibile. Prendendo i controlli del Locust Cliff si getta all'inseguimento dando vita a un altro sparaspara con strani veicoli tedeschi, palloni-bomba, razzi che partono dal fondo dello schermo e senza bonus. Alla fine Cliff raggiunge il dirigibile nazista e dall'aereo si getta sulla coda del velivolo per salvare Jenny. I nazisti però lo hanno visto arrivare e gli oppongono un maciste molto manesco. È il quinto episodio in cui occorre muovere The Rocketeer lungo la coda del dirigibile colpendo il nazista prima che questo lo uccida. E solo a quel punto Cliff potrà riabbracciare la sua amata, come nelle migliori fiabe.





# VENDO COMPRO CERCO TROVO

LA DIREZIONE NON È RESPONSABILE  
DEL CONTENUTO DEGLI ANNUNCI  
PUBBLICATI COME SERVIZIO GRATUITO

• CERCO disperatamente il programma che trasforma il CBM 64 in Spectrum 48 K chiamatemi sono Alberto Raggi - Via Salliatere, 8 - 48020 San Pietro in Vincoli (Ravenna) - Telefono 0544/551132 - Età 13

• VENDO giochi per C-64 su disco al prezzo imbattibile di L. 2000 cadauno - Telefona o scrivi oggi stesso per ricevere gratis il catalogo delle ultime novità - Ecco un piccolo estratto della lista generale - Armalyte, Creatures, Last battle, Last Ninja 3, Lotus Esprit Turbo Challenge, Kick off 2, Midnight Resistance, Robocop 2, Terminator 2, Turrigan 1 e 2, Turtles 2, The cycles, 3D Tennis, Stunt Car Racer, Myth - Paolo Bergamaschi - Via Gramsci, 24 - 58014 Manciano (GR) - Tel. 0564/629803 - Età 13

• VENDO su disco: Aliens Storm, Simpson, Blues Brothers, Turtles II, Elvira II, Hudson Hawk, Pit Fighter, Dylan Dog, Double Dragon 3, Darkman, Another World, Last Battle, Terminator II, Rubicon, Rod Land, Out Run Europa, Final Fight, Rolling Ronny, Super Monaco GP, Ritorno al futuro 3, Over the net, Battle Command, Smash Tv, Big Game Fishing, 1000 miglia, Cisco heat, WWF Wrestlemania... ed utility: Saracen Paint, DKN, 3D Costruction Kit, Sim Spektrum 48K - Ciascuno a L. 3.500 + spese postali - Telefonatemi tutti i giorni dalle 16 alle 18 - Paolo Vedovato - Via S. Pio X, 4 - 35010 Trebaseleghe - Tel. 049/9386785 - Età 16

• COMPRO cassette per CBM 64 Golden Axe, Super Mario Bros, Lupo Alberto, Final Fight, Tom e Jerry, Porno Puzzle, Sexi Cartoons, Batman, Tennis, Toor, Pallanuoto,

Giochi senza frontiere, Casinò, da lire 1000 a 2500 cadauno - Ballarin Roberta - 34072 Gradisca d'Isonzo (GO) - Tel. 0481/96073 - Età 15

• COMPRO a lire 3000 (a cassetta) i seguenti giochi: Street Fighter II - Double Dragon I e Swat (minimo 1 pezzo), Telefonare dopo le 20.40 Vi aspetto!!! - Mandolfo Diego - Via Santa, 3 - 97015 Modica (RG) - Tel. 0932/943239 - Età 11

• COMPRO giochi per lo Spectrum (di cassetta come Wrestlemania, Terminator 2, Ritorno al futuro 3, Popey 2, Super cars, Pang, Hero Quest 2, Super Wonder Boy, Golden Axe, Super Mario Bros 3, Indiana Jones, Lupo Alberto, Porno Puzzle, Porno Game, World Champion Ship Soccer, Italia 2, Dut Run, Robocop 1 e 2, Super Monaco GP, Last Ninja 1-2-3, Ken Il guerriero, Turtles, Zombi 1 e 2, Pakmania, Double Dragon II, Mexico 86, Shinoby, Coppa del mondo, Firs Samurai - Per saperne di più chiamatemi - Roberto Pasqualino - Via Felice, 26 - 93011 Butera - Tel. 0934/346635 - Età 15

• VENDO Spectrum 128 K + 2, con registratore incorporato con joystick alimentatore + cavo Tv + 50 giochi tutto a L. 150.000 - Lo scambierei con un C64 in condizioni buone - Pentrelli Vito - Via Piave, 49 - 70026 Modugno (Bari) - Tel. 080/567173 - Età 14

• VENDO Golden Axe, Indiana Jones, Ritorno al futuro 3, Asterix, Mario Bros, Double Dragons, California games, Atto

In questa rubrica Special Program intende ospitare tutte quelle proposte di scambio, acquisto e anche vendita di programmi e computer. Dalla quantità delle lettere che ci manderete imposteremo la rivista. Attendiamo proposte anche dai possessori di altre marche.

Indirizzate a Società SIPE srl,  
- Vendo, compro, cerco, trovo -  
via Ausonio, 26 - 20123 Milano

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione  
di SPECIAL PROGRAM  
presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 20123 Milano

VENDO

(cancellare i settori che non interessano)

COMPRO

CERCO

TROVO

SPECIAL PROGRAM N. 90

SCRIVERE IN STAMPATELLO

NOME \_\_\_\_\_ INDIRIZZO \_\_\_\_\_

CAP \_\_\_\_\_ CITTA' \_\_\_\_\_ TEL. \_\_\_\_\_ ETA' \_\_\_\_\_



di forza, Ken Turtles, L'uomo ragno, Hero Quest 2, Lupo Alberto, Terminator 2, Barbarian 2, Nanco Police, Supercars, Batman, Un Nincia a New York 1-2, Hostager, Super Monaco GP, Robocop, Double Dragon 2 - Amatiello Mario - Limaetti - 83017 Rotondi - Tel. 0824/8432147 - età 14

● VENDO la Silicio videogames vende per C-64 ottimi giochi, sia nuovi che vecchi per lista o per informazioni mettere 2000 in francobolli - Francesco Medri - Piazza Giuseppe Verdi - N. 20 - 20030 Seveso (MI) - Età 20

● VENDO retee! PP Hammer, Catalypse, Double Dragon 3 - Pit Fighter, WWF Wrestling Mania, Dylan Dog, Out Run, Europa ed altro ancora - vendo per C64 su disco al prezzo di L. 2000 per gioco, richiedere catalogo gratis telefonando allo 0564/629803 oppure scrivendo a: Bergamaschi Paolo - Via Gramsci, 24 - 58014 Manciano (GR) - Età 18

● VENDO giochi per il C/64 su disco o cassetta a lire 1000 tra i tanti, Golden Axe, Hudson Hawk, Final Bion, Battle Command, Alien Storm, Smash Tv, Double Dragon III, Power Brift, Terminator II, Raimbow Island, Black Tiger, Linbo's Quest, Creatures, Turrigan II, Rod Cand, Dilandog, ecc. - Martino Salvatore - Via Pier Luigi Nervi - 91029 Santa Ninfa (TP) - Tel. 0924/61913 - Età 17

● VENDO Mear Soft Systems ora come ora fidati solo di chi da anni è presente sul mercato per una giusta scelta - Mearsoft ti offre sempre il meglio videogames utility per C-64 su disco/nastro di altissima qualità, un esempio? Catalypse, Super Space, Invaders, Space Gun, tutti i tipi di calcio simulazioni sportive di combattimento, di volo ecc. ecc. Scrivere o telefonare a: Mearsoft Systems c/ o Mendolicchio Armando - C.P. 174 - 71100 Foggia - Tel. 0881/32683 giorni feriali - Mentre per i giorni festivi: Tel. 0776/270130 - Si effettuano spedizioni in tutta Italia - Ciao - Età 33

● COMPRO Dragon's Lair I e II, After Burner, Golden Axe, Wonder Boy, Ghost Goblin I, California Games, GP, Double Dragon I e II, Olimpiadi, Asterix, The Last Ninja I, II, III, Turrigan I e II, Ya Kung Fu - Fellet Marco - Via Glorienza, 62/6 - 39100 Bolzano - Tel. 0471/915131 - Età 10

● VENDO 8 giochi su cassetta originale per Spectrum 48 K a L. 2500 cadauno - Prego telefonare dalle ore 15.00 alle ore 17.00 - chiedendo di Olivio, oppure scrivere al mio indirizzo - Olivio Chiatti - Via Savilla, 2 - 32040 Vodo di Cadore - 0435/489421 - età 17

● VENDO giochi originali per CBM 64 a prezzo da concordare, Rod Land, Golden Axe, Turrigan, Creatures, Spider Man, Strider II, Cabal Bubble, Bobble Dragon, Ninja, Rolling Ronny, Manchester United Europe, Total Recall, Swat, Flimbo's Quest Wonder Boy, R-Type, Turtles, Batman, Ritorno al Futuro II e III e tanti altri - Li vendo anche tutti a L. 150.000 in blocco - Vendo anche Olivetti Prodest a L. 130.000 - massima serietà - Mencarelli Alessandro - Via Engels, 11 - 06068 Tavernelle (PG) - Tel. 075/832768 - Età 13

● CERCO programma per trasformare il CBM 64 in Spectrum 48K - Telefonare a Marco Boschetti - Via Giotto 80 - 45030 Rovigo - Tel. 0425/474810 - Età 16



# VENDO COMPRO CERCO TROVO

LA DIREZIONE NON È RESPONSABILE  
DEL CONTENUTO DEGLI ANNUNCI  
PUBBLICATI COME SERVIZIO GRATUITO

• CERCO disperatamente il programma che trasforma il CBM 64 in Spectrum 48 K chiamatemi sono Alberto Raggi - Via Saliatere, 8 - 48020 San Pietro in Vincoli (Ravenna) - Telefono 0544/551132 - Età 13

• VENDO giochi per C-64 su disco al prezzo imbattibile di L. 2000 cadauno - Telefona o scrivi oggi stesso per ricevere gratis il catalogo delle ultime novità - Ecco un piccolo estratto della lista generale - Armalyte, Creatures, Last battle, Last Ninja 3, Lotus Esprit Turbo Challenge, Kick off 2, Midnight Resistance, Robocop2, Terminator2, Turrican 1 e 2, Turtles 2, The cycles, 3D Tennis, Stunt Car Racer, Myth - Paolo Bergamaschi - Via Gramsci, 24 - 58014 Manciano (GR) - Tel. 0564/629803 - Età 13

• VENDO su disco: Aliens Storm, Simpson, Blues Brothers, Turtles II, Elvira II, Hudson Hawk, Pit Fighter, Dylan Dog, Double Dragon 3, Darkman, Another World, Last Battle, Terminator II, Rubicon, Rod Land, Out Run Europa, Final Fight, Rolling Ronny, Super Monaco GP, Ritorno al futuro 3, Over the net, Battle Command, Smash Tv, Big Game Fishing, 1000 miglia, Cisco heat, WWF Wrestlemania... ed utility: Saracen Paint, DKN, 3D Costruction Kit, Sim Spektrum 48K - Ciascuno a L. 3.500 + spese postali - Telefonatemi tutti i giorni dalle 16 alle 18 - Paolo Vedovato - Via S. Pio X, 4 - 35010 Trebaseleghe - Tel. 049/9386785 - Età 16

• COMPRO cassette per CBM 64 Golden Axe, Super Mario Bros, Lupo Alberto, Final Fight, Tom e Jerry, Porno Puzzle, Sexi Cartoons, Batman, Tennis, Toor, Pallanuoto,

In questa rubrica Special Program intende ospitare tutte quelle proposte di scambio, acquisto e anche vendita di programmi e computer. Dalla quantità delle lettere che ci manderete imposteremo la rivista. Attendiamo proposte anche dai possessori di altre marche.

Indirizzate a Società SIPE srl,  
- Vendo, compro, cerco, trovo -  
via Ausonio, 26 - 20123 Milano

INDICATO  
IL TRATTEGGIO  
SEGUENDO  
E PIEGA  
IN NERO  
SEGNATO  
IL BORDO  
LUNGO  
RITAGLIA

934280

Tagliando da compilare e spedire in busta  
di SPECIAL PROGRAM  
presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 20123 Milano

VENDO

COMPRO

SPECIAL PR

(cancellare i settori che non interessano)

CERCO

TROVO

SCRIVERE IN

NOME \_\_\_\_\_ INDIRIZZO \_\_\_\_\_  
CAP \_\_\_\_\_ CITTA' \_\_\_\_\_ TEL. \_\_\_\_\_

PERSONALIZZA  
LA CASSETTA  
SCRIVENDO  
IL TUO NOME